

Referência de Locais



Locais de Oportunidade. No final da sua Fase de Despertar, se sua peça estiver aqui, você pode pegar uma influência ou segredo desse local.



/etc.

Terras Natas. Se você jogar uma carta desse naipe nesse local, e você não tiver descartado uma carta desse naipe aqui durante esse turno, você recebe o que é mostrado – ganhe ou de , ou 2 tropas, ou pegue a relíquia aqui, como se estivesse recuperando essa relíquia.



Locais Costeiros. Quando estiver viajando daqui para um local Costeiro, o custo de Viajar é de 1 Suprimento e você **ignora** a habilidade da Passagem Estreita.



Planície, Montanha. Você **precisa** adicionar (Planície) ou subtrair (Montanha) um dado de ataque se declarar qualquer quantidade de alvos nesse local (*mesmo se você controlá-lo*).



Rio. Quando recrutar em uma carta nesse local, e se você o controlar, ganhe mais uma tropa.



Vale Encantador. Quando viajar a partir desse local, aumente o custo de Viajar em 1 Suprimento. (*Por exemplo, viajar das Províncias custaria 3 Suprimentos, não 2*).



Floresta Protegida. Quando viajar a partir desse local, o custo é 2 Suprimentos, e você **ignora** as habilidades da Passagem Estreita e do Lugar Escondido. Se um inimigo controlar esse local, você viaja para o local à escolha do controlador (*Escolhido pelo Chanceler se o Império controlar o local*), mesmo se outro jogador estiver obrigando você a viajar.



Passagem Estreita. Quando estiver viajando de outra região para essa, você **precisa** viajar para esse local. Quando realizar uma campanha, se declarar quaisquer alvos nessa região e sua peça estiver em outra região, você **precisa** escolher esse local como alvo a menos que o controle.



A Grande Favela. Quando jogar ou mover uma carta para esse local, você pode primeiro descartar uma carta aqui.



Várzea. Quando explorar, **compre** uma carta a menos se sua peça estiver aqui.



Gigante Enterrado. Quando viajar a partir desse local, você pode virar para baixo um segredo no seu tabuleiro para não gastar Suprimentos e **ignorar** a habilidade da Passagem Estreita. (*Segredos virados para baixo não podem ser usados para pagar um custo.*)



Lugar Escondido. Você **não pode** viajar para cá ou declarar alvos de campanha aqui a menos que vire para baixo um segredo no seu tabuleiro.



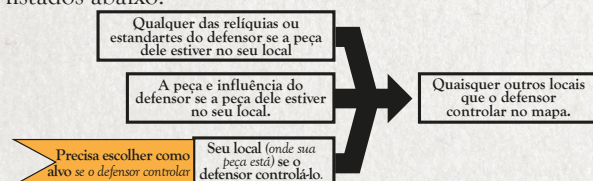
O Tribunal. AÇÃO: Se você controlar esse local ou sua peça estiver aqui, negocie uma barganha obrigatória de e , bem como ações obrigatórias a qualquer momento futuro, em qualquer combinação, com qualquer jogador. (*Seja o quão criativo quiser com seus acordos e penalidades acordadas caso alguém viole os termos!*)

Resumo da Campanha

1. Gaste 2 Suprimentos e Escolha O Defensor.

Você pode escolher qualquer outro jogador que controle seu local ou cuja peça esteja ali. Se nenhum jogador controlar seu local, você pode escolher os bandidos como defensores em vez de um jogador.

2. Declare Qualquer Quantidade de Alvos. Eles são listados abaixo.



Atacante reúne igual às tropas no seu tabuleiro.

Defensor reúne mostrado pelos escudos nos alvos.

3. Use Planos de Batalha. Você pode usar os planos de batalha que controlar, uma vez cada. Então, o defensor pode usar os planos dele, uma vez cada.

4. Role Defesa. O defensor rola sua reserva de e calcula sua defesa somando:

- Escudos que rolou — Cada duplica o total de .
- As tropas dele em locais escolhidos como alvos
- As tropas no tabuleiro dele se a peça dele estiver no seu local ou qualquer local escolhido como alvo.

5. Role o Ataque. Role a reserva de . Cada *caveira* que você rolar imediatamente mata uma tropa no seu exército. Calcule o ataque somando:

- Espadas que você rolou. Conte cada duas espadas vazias como 1 espada, mas não conte qualquer espada vazia que sobrar sozinha.
- Tropas que você sacrificar do seu exército, cada tropa sacrificada adiciona 1.

Se o total do ataque for maior do que o total da defesa, você vence. Caso contrário, o defensor vence.

6. Contabilize as Perdas. Mate metade das tropas no exército do jogador derrotado, arredondado para baixo, e mova a outra metade para o tabuleiro dele.

7. Resolva a Vitória. Se vencer, pegue seus alvos:

- Se você escolheu locais como alvos, você pode colocar qualquer número de tropas, inclusive zero, do seu exército nos locais escolhidos como alvos.
- Se você escolheu relíquias ou estandartes como alvos, pegue todos eles.
- Se você escolheu a peça e influência do defensor como alvo, você pode forçá-lo a viajar para um local à sua escolha, sem gastar Suprimentos, e pode queimar metade da influência dele, arredondada para baixo.

“ISSE É UMA BOA IDEIA!” Em geral, você provavelmente vencerá se sua força for maior do que a força defensora mais o número de dados de defesa rolados. Contudo, quatro ou mais dados de defesa deveriam dar medo até em um atacante poderoso, já que cada dado de defesa pode duplicar sua rolagem total. Isso dito, a sorte favorece os corajosos!

Referência de Locais



Locais de Oportunidade. No final da sua Fase de Despertar, se sua peça estiver aqui, você pode pegar uma influência ou segredo desse local.



Terras Natas. Se você jogar uma carta desse naipe nesse local, e você não tiver descartado uma carta desse naipe aqui durante esse turno, você recebe o que é mostrado – ganhe ou de , ou 2 tropas, ou pegue a relíquia aqui, como se estivesse recuperando essa relíquia.



Locais Costeiros. Quando estiver viajando daqui para um local Costeiro, o custo de Viajar é de 1 Suprimento e você **ignora** a habilidade da Passagem Estreita.



Planície, Montanha. Você **precisa** adicionar (Planície) ou subtrair (Montanha) um dado de ataque se declarar qualquer quantidade de alvos nesse local (*mesmo se você controlá-lo*).



Rio. Quando recrutar em uma carta nesse local, e se você o controlar, ganhe mais uma tropa.



Vale Encantador. Quando viajar a partir desse local, aumente o custo de Viajar em 1 Suprimento. (*Por exemplo, viajar das Províncias custaria 3 Suprimentos, não 2*).



Floresta Protegida. Quando viajar a partir desse local, o custo é 2 Suprimentos, e você **ignora** as habilidades da Passagem Estreita e do Lugar Escondido. Se um inimigo controlar esse local, você viaja para o local à escolha do controlador (*Escolhido pelo Chanceler se o Império controlar o local*), mesmo se outro jogador estiver obrigando você a viajar.



Passagem Estreita. Quando estiver viajando de outra região para essa, você **precisa** viajar para esse local. Quando realizar uma campanha, se declarar quaisquer alvos nessa região e sua peça estiver em outra região, você **precisa** escolher esse local como alvo a menos que o controle.



A Grande Favela. Quando jogar ou mover uma carta para esse local, você pode primeiro descartar uma carta aqui.



Várzea. Quando explorar, **compre** uma carta a menos se sua peça estiver aqui.



Gigante Enterrado. Quando viajar a partir desse local, você pode virar para baixo um segredo no seu tabuleiro para não gastar Suprimentos e **ignorar** a habilidade da Passagem Estreita. (*Segredos virados para baixo não podem ser usados para pagar um custo.*)



Lugar Escondido. Você **não pode** viajar para cá ou declarar alvos de campanha aqui a menos que vire para baixo um segredo no seu tabuleiro.



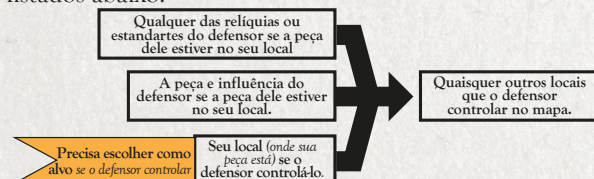
O Tribunal. AÇÃO: Se você controlar esse local ou sua peça estiver aqui, negocie uma barganha obrigatória de e , bem como ações obrigatórias a qualquer momento futuro, em qualquer combinação, com qualquer jogador. (*Seja o quão criativo quiser com seus acordos e penalidades acordadas caso alguém viole os termos!*)

Resumo da Campanha

1. Gaste 2 Suprimentos e Escolha O Defensor.

Você pode escolher qualquer outro jogador que controle seu local ou cuja peça esteja ali. Se nenhum jogador controlar seu local, você pode escolher os bandidos como defensores em vez de um jogador.

2. Declare Qualquer Quantidade de Alvos. Eles são listados abaixo.



Atacante reúne igual às tropas no seu tabuleiro.

Defensor reúne mostrado pelos escudos nos alvos.

3. Use Planos de Batalha. Você pode usar os planos de batalha que controlar, uma vez cada. Então, o defensor pode usar os planos dele, uma vez cada.

4. Role Defesa. O defensor rola sua reserva de e calcula sua defesa somando:

- Escudos que rolou — Cada duplica o total de .
- As tropas dele em locais escolhidos como alvos
- As tropas no tabuleiro dele se a peça dele estiver no seu local ou qualquer local escolhido como alvo.

5. Role o Ataque. Role a reserva de . Cada *caveira* que você rolar imediatamente mata uma tropa no seu exército. Calcule o ataque somando:

- Espadas que você rolou. Conte cada duas espadas vazias como 1 espada, mas não conte qualquer espada vazia que sobrar sozinha.
- Tropas que você sacrificar do seu exército, cada tropa sacrificada adiciona 1.

Se o total do ataque for maior do que o total da defesa, você vence. Caso contrário, o defensor vence.

6. Contabilize as Perdas. Mate metade das tropas no exército do jogador derrotado, arredondado para baixo, e mova a outra metade para o tabuleiro dele.

7. Resolva a Vitória. Se vencer, pegue seus alvos:

- Se você escolheu locais como alvos, você pode colocar qualquer número de tropas, inclusive zero, do seu exército nos locais escolhidos como alvos.
- Se você escolheu relíquias ou estandartes como alvos, pegue todos eles.
- Se você escolheu a peça e influência do defensor como alvo, você pode forçá-lo a viajar para um local à sua escolha, sem gastar Suprimentos, e pode queimar metade da influência dele, arredondada para baixo.

“ISSE É UMA BOA IDEIA!” Em geral, você provavelmente vencerá se sua força for maior do que a força defensora mais o número de dados de defesa rolados. Contudo, quatro ou mais dados de defesa deveriam dar medo até em um atacante poderoso, já que cada dado de defesa pode duplicar sua rolagem total. Isso dito, a sorte favorece os corajosos!

Suas ações são diferentes do normal, conforme descrito abaixo.

Negociar

Se seu espaço de ação mostrar influência, ganhe influência de cada carta vazia no seu local cujo naipe corresponda a qualquer Amigo, ganhando a quantidade de influência na caixa de Relacionamentos para o naipe daquela carta.

Se mostrar segredos, ganhe segredos da mesma forma, mas usando Conspiradores. (*Você não coloca influência ou segredos em cartas para negociar*).

Pule essa ação se você não for ganhar nenhuma influência ou segredos.

Recrutar

Coloque uma influência em cada carta vazia no seu local, começando com a carta mais próxima ao local. Ganhe duas tropas por influência colocada. Não use influência da sua caixa de Ambição.

Pule essa ação se você não for ganhar quaisquer tropas.

Viajar

Viaje para o local que melhor atende a condição listada no seu espaço de ação. (*Em caso de empate, o local mais à esquerda*)

Pule essa ação se seu local já atender essa condição.

Frequentemente, você viajará para Negociar nos locais que derem a maior quantidade de influência ou segredo. (*Leve em conta as influências nas reservas. Ignore cartas não vazias.*) Se você for viajar para Negociar por influência, mas não ganhar nenhuma, em vez disso ganhe uma influência da reserva com influência mais próxima do baralho do mundo. Se você for viajar para Negociar por segredos mas não ganhar nenhum, em vez disso ganhe um segredo.

Se precisar viajar para um local com uma relíquia mas não houver relíquias no mapa, viaje para um local virado para baixo. Se não houver locais virados para baixo no mapa, ganhe uma influência da reserva de influência mais próxima do baralho do mundo que tenha influência, e viaje para um local que permita que você ganhe a maior quantidade de segredos em uma ação posterior de Negociar. Se você viajar para um local virado para baixo mas ele não possuir relíquias, ganhe uma influência, conforme descrito acima.

Viajar + Campanha

Pule essa ação se você não estiver PRONTO PARA BATALHA — capaz de rolar mais dados de ataque do que os dados de defesa somados por seus alvos mais as tropas no exército de defesa. (*Conte dados de ataque que seriam adicionados pelos seus planos de batalha. Não conte os planos de batalha do defensor ou dados de defesa adicionados pelo título de Guardião do Juramento.*)

Você precisa declarar pelo menos um alvo em seu local, e precisa escolher seu local como alvo se o defensor controlá-lo (*como normal*).

- **Se estiver escolhendo locais como alvo**, viaje para o local controlado pelo inimigo com mais locais (*"Rival"*) que adicionará menos tropas à força de defesa dele. (*Lembre-se de adicionar as tropas no tabuleiro dele se a peça dele estiver ali.*) Se você controlar todos os locais virados para cima, vá para um local virado para baixo e escolha os bandidos como alvo. Escolha o maior número de locais possível mantendo-se Pronto para Batalha, em ordem do local que adicionaria menos tropas à defesa até o local que adicionaria mais tropas.
- **Se estiver escolhendo um estandarte ou o Grande Cetro como alvo**, viaje para a peça do jogador que o controla. Só escolha como alvo o que está listado no seu espaço de ação.
- **Se estiver escolhendo relíquias como alvo**, viaje para a peça do jogador que tem mais relíquias. Escolha a maior quantidade de relíquias possível mantendo-se Pronto para Batalha, em ordem da relíquia que adicionaria menos dados de defesa até a relíquia que adicionaria mais. Se múltiplas relíquias adicionarem uma quantidade igual de defesa, escolha como alvo a que o defensor pegou mais recentemente (*mais à esquerda*).

Você sempre sacrifica tropas se isso fizer com que vença. Se vencer e tiver escolhido quaisquer locais como alvo, coloque uma tropa em cada local escolhido como alvo, e então coloque uma no seu tabuleiro. Continue colocando tropas nessa ordem até não ter mais tropas para colocar.

Explorar

Resolva a fase de Explorar e Jogar Uma Carta novamente. (*Isso não aumenta o número de ações que pode fazer esse turno.*)

Recuperar

Pule essa ação se não for possível de recuperar uma relíquia ou estandarte conforme listado no seu espaço de ação.

Pague o custo da relíquia ou estandarte listado no seu espaço de ação e pegue-o. Quando for recuperar um estandarte, coloque o máximo possível de influência ou segredos nele. Quando for recuperar o Segredo Mais Obscuro, você ignora se as cartas no local do seu detentor correspondem a quaisquer dos seus conselheiros (Lei 5.4.1). (*Outros jogadores não ignoram isso.*)

Quando estiver recuperando, gaste influência da sua caixa de Ambição primeiro. Se for um Exilado e estiver recuperando uma relíquia, queime segredos como se fosse influência, mas gaste a influência primeiro.

4. LIMPEZA

Devolva qualquer influência em cartas para as reservas de influência correspondentes.

Mova seu marcador de ação inicial para o espaço com o marcador de ação atual. Se você for o Chanceler, não possuir o título de Guardião do Juramento e possuir uma Ameaça mas nenhum Sucessor, cada Exilado em ordem de turno, exceto o Exilado que cumprir o objetivo de Sucessor, pode espiar a relíquia do fundo do baralho de relíquias e pegá-la para se tornar um Cidadão.

HABILIDADES E PERMISSÃO COMO PRÍNCIPE

Você ignora habilidades que impedem completamente ações sem jeito de contornar (*Guardiões do Tomo, Salão de Debate, etc.*) e habilidades de locais que restringem viagens (*Lugar Escondido, Costas e a Passagem Estreita*).

Fora isso, você é afetado por habilidades contínuas (*Lago Fervente, etc.*) e entrega influência para jogadores quando indicado para evitar habilidades negativas contínuas (*Pedágio, etc.*). Trate sua primeira fase como Despertar, segunda e terceira como Ação, e quarta como Descansar. Os humanos escolhem um nível de uso e permissão de suas habilidades:

Limitado

Você não usa habilidades de Ação, trata habilidades de Quando Jogada que você jogar como nulas, e não permite nada que exija sua permissão. De resto, você usa habilidades que não custam influência ou segredos, e que não fazem você descartar cartas.
Exemplo: Você usa a Fortaleza, mas não os Arqueiros Montados.

Ampliado

Você usa habilidades e dá permissão normalmente. Se só houver um humano, ele julga quando você usa uma habilidade ou dá permissão para atender os seus interesses. Com múltiplos humanos, você sempre usa habilidades que prejudicam o humano que é sua Ameaça, e de resto o humano à direita da sua Ameaça toma as decisões sobre uso e permissão de habilidades.

ESCREVENDO A CRÔNICA COMO VENCEDOR

Se você precisar escolher uma referência de objetivo, escolha aleatoriamente.

Se for um Exilado, não ofereça Cidadania.

Se for o Chanceler, construa uma estrutura no local mais à esquerda que você controla e possa construir uma (*o que estiver mais em cima, em caso de empate*). Se não houver estruturas no Arquivo, repare uma estrutura arruinada no local mais à esquerda com uma estrutura que você controle.

Quando for adicionar seis cartas do Arquivo, use o naipe da estrutura construída ou reparada para determinar o naipe mais comum. Se nenhuma estrutura foi construída ou reparada, use o Amigo mais alto em vez disso.